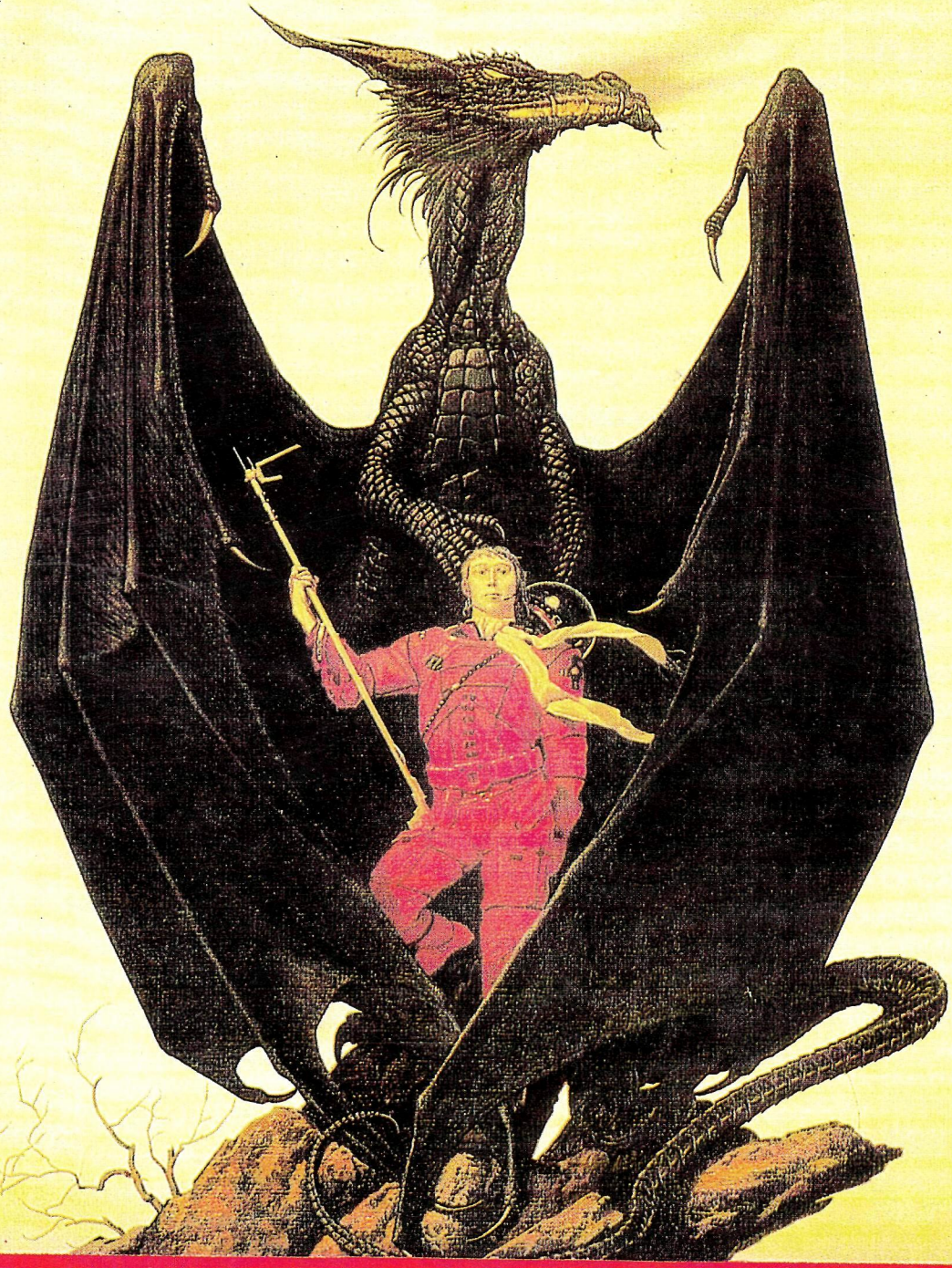
JUEGO Y ACCION

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA Y VIDEOJUEGOS

PRECIO DE ESTE EJEMPLAR $ 2

AÑO 2 - Nº 19



SHAREWARE - VIDEO - CONSOLAS - PROGRAMAS
RANKINGS - NOTICIAS - RECOMENDADOS - TRUCOS

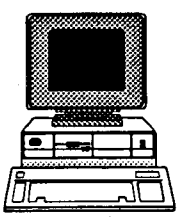
PLOTTER S.A.

EN MATADEROS

FACTURA
DESPACHO
GARANTIA

FLAGLER STREET S.A.

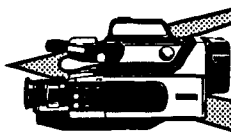
IMPORTADORES DIRECTOS
LIDERES EN COMPUTACION, AUDIO Y VIDEO
EN LA MISMA DIRECCION



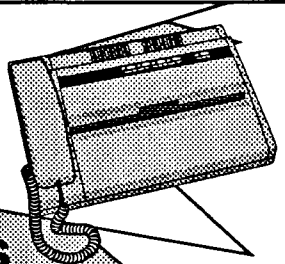
COMPUTACION

PC - XT - AT - IMPRESORAS
DISCOS RIGIDOS 40 - 80 - 120 - 240 - 330 Mb
MONITORES VGA, SUPER VGA
IMPRESORAS DESKJET 500
LINEA COMPLETA DE ACCESORIOS:
REDES NOVELL 5 - 10 Y 50 USUARIOS.
UPS - TONER PARA LASER - PAPEL PARA FAX

AUDIO Y VIDEO



Panasonic



FAX KX-F50 y KX-F90
VIDEOCASSETTERAS J-43
TELEFONOS, CENTRALES,
INALAMBRICOS, CONTESTADORES

VIDEOCASETERAS SAMSUNG VN-1260
TV COLOR 14 " Y 20 "
RADIOGRABADORES - CENTROS MUSICALES
CALCULADORAS - TENSIOMETROS
DIGITALES - AUTOESTEREOS
MAQUINAS DE ESCRIBIR - TECLADO CASIO

UNICAMENTE AL GREMIO - ENVIOS AL INTERIOR

AV. DEL TRABAJO 6166 - CAP. TEL. 684-1503/1603/2016/2066 687-2087 FAX: 687-0256

19 PLAY & SHARE 19

REVISTA DE INFORMATICA

INFORMATICA - VIDEO - MUSICA - NOTICIAS DEL MUNDO - JUEGOS

DIRECTOR

Agustín Louro Paz

EDITOR RESPONSABLE

Jorge L. Contreras

REDACCION

Veronica Gumilla

COLABORADORES

Tatu
Ariel Presa
Alejandro Graziano

CORRECCION

José Benayón

DIAGRAMACION Y DISEÑO

Jorge L. Contreras

IMPRESION

Artes Gráficas Rioplatenses
Juncal 1048 - Lanús

PROMOCION PUBLICITARIA

Tel. 821-9438
Fax (54-1) 83-1391

PLAY & SHARE es una publicación mensual editada por Play y Share. Registro de la propiedad intelectual Nº 233.730. Av.Pueyrredón 1357 Of.108 (1412) Buenos Aires. Impreso en Argentina - Printed in Argentina.

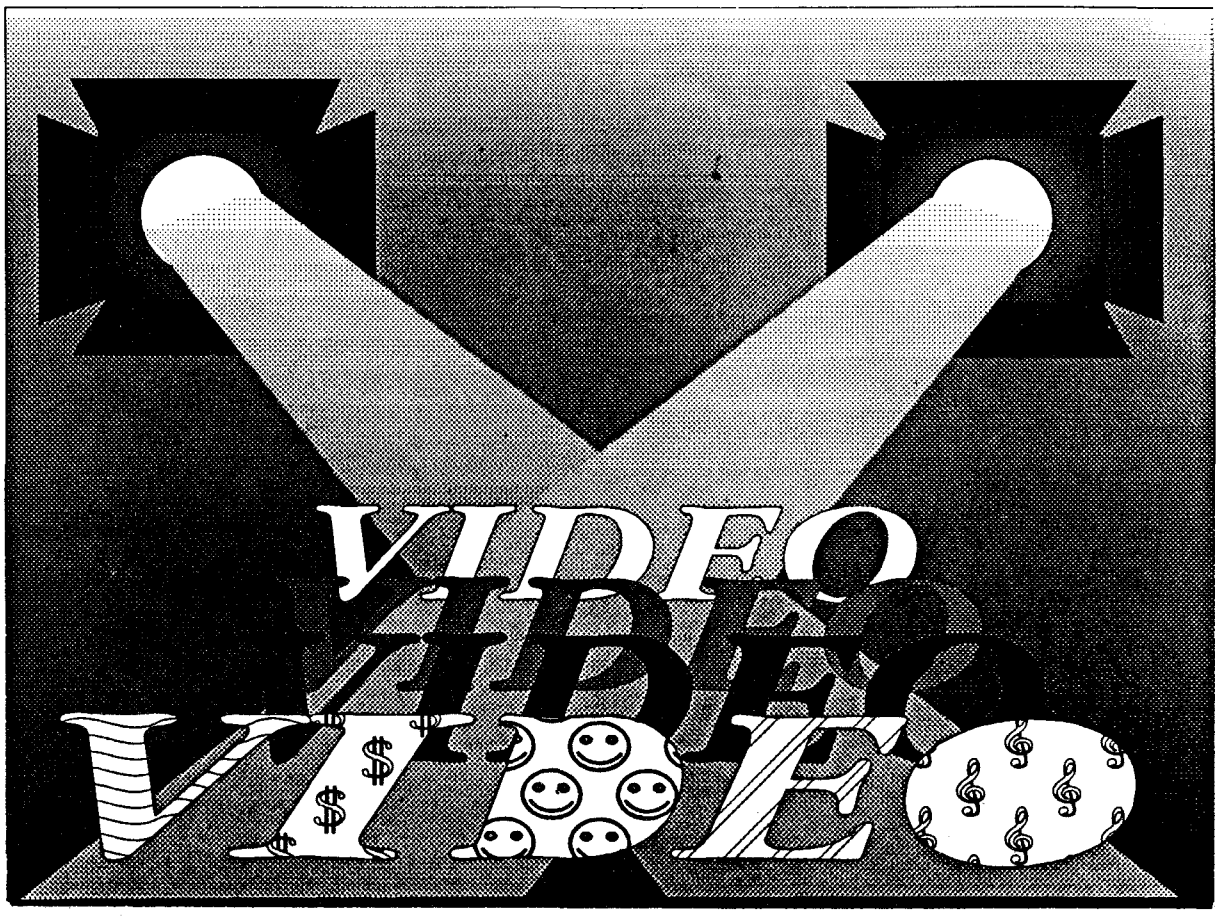
Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación, sin autorización expresa del editor.

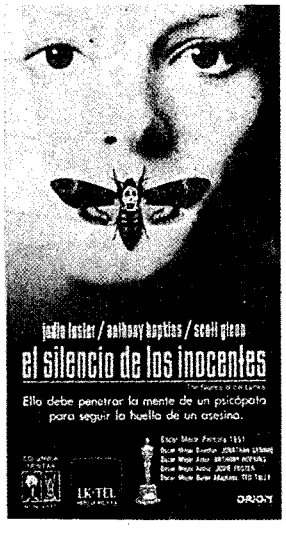
Nuevo mes, nuevo número. Mientras las consolas siguen invadiéndonos de una forma que ya no podemos controlar, y que es de tontos negar el hecho de que se están propagando por nuestros TV's a un ritmo mucho más acelerado que en su momento las computadoras, PLAY le da un poquito más de importancia a estas pequeñas maquinitas y agrega algunas páginas más referidas al tema.
El desarrollo del mes se lo ganó un juego que para nosotros es una maravilla: Another World, y como dice el título, es de otro mundo. El que tenga alguna duda, consígalo y después nos dice.
Vimos un par de programas shareware para capturar pantallas que son una maravilla. Comentamos como manejarlos en una sección especial.
Al final las secciones de siempre: El Arcón, Shareware, Rankings, Play the World y nuestra sección de video que esta vez se prende con muchas películas.
Por ahora, nada más. Disfruten de este número y hasta la próxima.

CONTENIDO

PAG. 4 VIDEO
PAG. 7 CONSOLAS
PAG. 12 ANOTHER WORLD
PAG. 16 CAMARAS
PAG. 19 RECOMENDADOS
PAG. 22 RANKING
PAG. 23 SHAREWARE
PAG. 29 NOTICIAS

NINTENDO es marca registrada de Nintendo of América , Inc.





EL SILENCIO DE LOS INOCENTES

Si le decimos que esta película fue galardonada con 5 Oscars de la Academia y no cualquier Oscar sino Mejor película, Mejor Director, Mejor Actriz, Mejor Actor y Mejor guión, creemos que todos los comentarios que podamos hacer luego, están de más. Sin embargo, y por respeto a los que están desconectados del mundo exterior les diremos que al alquilar este film verán una de las mejores películas que se haya filmado jamás. Clarice Starling (Jodie Foster), una novata agente del FBI debe tener una serie de entrevistas con el doctor Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), un terrible psicópata que puede ayudar a los federales a encontrar a un asesino de mujeres. Un excelente relato de suspenso, rociado por algunas fuertes escenas de terror componen esta obra maestra dirigida por Jonathan Demme (Casado con la mafia, Corrupción en Miami). *Secundan en el reparto Scott Glenn y Ted Levine.* COLUMBIA/TRI STAR. Distribuída y Editada por LKTEL.

LOCOS DEL AIRE

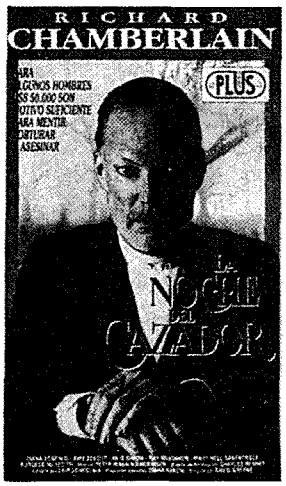
De los realizadores de "La Pistola Desnuda" y "Donde está el piloto?" nos llega este nuevo film inspirado en aquella famosa película protagonizada por Tom Cruise, "Top Gun", claro que esta vez esa inspiración llega al límite de la locura si tenemos en cuenta quienes la produjeron y dirigieron. La acción se desarrolla en una base aérea en donde el piloto Sean "Topper" Harley es comisionado en una peligrosa misión a las órdenes del comandante Tug Benson. Pero su frialdad en el avión se verá opacada por las luchas que tendrá con su compañero Gregory al disputarse el amor de la psiquiatra de la base. Dirigida por Jim Abrahams (Súper secreto y Por fin me la quité de encima) y protagonizada por algunas "estrellitas" de Hollywood como Charlie Sheen, Lloyd Bridges, Valeria Golino y Cary Elwes, LOCOS DEL AIRE es una excelente oportunidad para volar de risa sin despegar de nuestros sillones. Recordarán muchas *escenas de "Top Gun".* FOX VIDEO. *Distribuída y editada por* GATIVIDEO.

UNA VEZ MAS

¿Quién no se divirtió con el Teniente de la Pistola Desnuda 1 y 2 1/2?. Pues bien, ese señor que responde al nombre de Leslie Nilsen vuelve a la carga en una película fuera del entorno policial y que se sumerge de lleno en una historia de amor, pasión y confusión. Leslie cumple aquí el papel de un viudo que conoce a una bella señora que, por un error de información en un parte médico, tiene muy poco tiempo de vida. Debido a la gravedad de los hechos y ni corta ni perezosa, decide pasar los últimos días de su vida en el planeta Tierra de la mejor manera posible. Pero llega el momento en que se da cuenta del error cometido por los doctores y no sabe como salvar la situación en la que se metió, abandonando, para empezar, a su casual pareja. Con la compañía de Betty White y William Windom, Leslie Nilsen desarrolla un personaje con todos los ingredientes necesarios para cocinar una fabulosa comedia al mejor estilo americano. Una vez más, es sin lugar a dudas, una joyita para no perderse. Distribuye y edita: OPTIMIST.

YO, TU Y MAMA

John Candy, protagonista de infinidad de comedias (Mi pobre Angelito, Splash, S.O.S hay un loco en el espacio, 1941, etc. -la lista es interminable) es Danny Muldoon, un policía de Chicago, bueno, solitario y que vive con una madre dominante que siempre le dice lo que tiene que hacer. Un día conoce a Teresa, la hija del dueño de una funeraria de la cual se enamora. Rose, la madre de Danny, ve en Theresa a una competidora y no parará hasta ganar la confianza de su hijo para que abandone a la muchacha. Lo que Rose no sabe es que las cosas se le complicarán demasiado. Dirigida por Chris Columbus, el mismo de Mi Pobre Angelito, esta comedia está protagonizada además por Anthony Queen, Maureen O'hara, James Belushi y Ally Sheedy. John Candy demuestra una vez más sus dotes de excelente comediante y que tener pinta no importa demasiado si se quiere tener un éxito rotundo. Si disfrutó con S.O.S... o con Mi Pobre Angelito, ni lo dude. ¡Veala!. FOX VIDEO. Distribuye y Edita: GATIVIDEO.

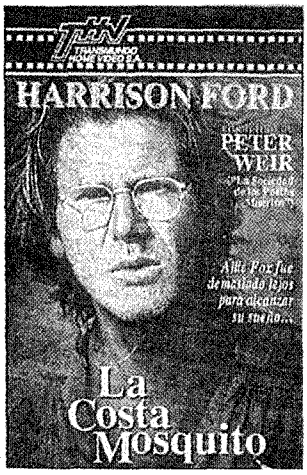


LA NOCHE DEL CAZADOR

Considere por un momento la posibilidad de que Ud. sepa que en un pueblo hay escondidos 50.000 dólares pero no sabe exactamente en que sitio. Enloquecería a cualquiera. Sobre esta trama se desarrolla esta excelente historia de suspenso que narra como un ladrón, luego de haber concretado un robo por la cantidad arriba citada, es atrapado y puesto tras las rejas pero las autoridades no pudieron recuperar el botín. En prisión, el convicto es asesinado y casi simultaneamente un compañero del mismo se escapa desesperado en busca de la suma de dinero. La ansiedad por encontrar el tesoro lo llevará a perpretar terribles actos encontra de la gente del pueblo en donde supuestamente está escondido el dinero y todo bajo la apariencia de un inofensivo sacerdote. Protagonizada por *Richard Chamberlain, el mismo del legendario Dr. Kildare* y Shogun y dirigida por David Greene. Distribuída y editada por: PLUS

AGUILAS DE FUEGO

Los que conocen de aviones, helicópteros y demás armas voladoras, sobre todo los que tienen computadora y juegan a los simuladores de vuelo, saben de que hablamos cuando nombramos a los Apaches y no son precisamente los indios, sino mortíferos helicópteros equipados con las armas más modernas inventadas por el hombre. Estos aparatos son los protagonistas de esta película dirigida por David Green (ver "La noche del cazador") en donde un grupo de pilotos pertenecientes a un comando de helicópteros tienen que cumplir una misión en America Latina para acabar con una banda de narcotraficantes. Esta película casi es "levantada" de los cines por ciertas referencias que se hacen a nuestro país con respecto a los carteles que controlan la droga. Protagonizan Tommy Lee *Jones, Sean Young (fabulosa en un "Un beso antes de morir"* y Nicolas Cage. Edita y distribuye: AVH.



LA COSTA MOSQUITO

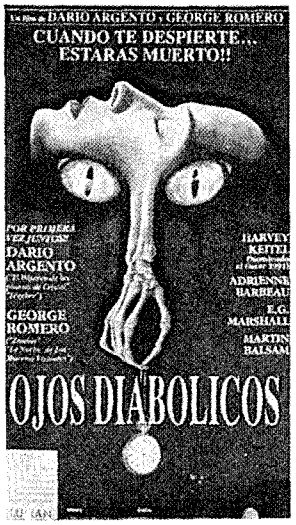
Luego del rotundo éxito obtenido por "Testigo en peligro" Peter Weir, director entre otras de "La sociedad de los poetas muertos" y "El año que vivimos en peligro" condujo a Harrison Ford (Indiana Jones, Testigo en Peligro, La guerra de las Galaxias, Una segunda oportunidad, entre otras) en una historia basada en un libro escrito por Paul Theroux donde se cuenta como Allie Fox, un típico americano, cansado de la sociedad de consumo, decide escapar del mundanal ruido y emigrar junto a su familia a Costa Mosquito, un lugar de Centroamérica. Lo que Allie Fox no tuvo en cuenta es que la naturaleza reina en esos lugares y es muy difícil luchar contra ella. Pero el se empecina en desafiarla y eso le cuesta ganarse el odio de su familia. Secundan a Ford, Helen Mirren (El cocinero, el ladrón, la mujer y su amante), Rover Phoenix (Espías sin rostro) y Martha Plimpton (Todo en familia). La música es de Maurice Jarre. Llega al video luego de varios años. Distribuye y edita: TRANSMUNDO HOME VIDEO

PESADILLA 6 LA MUERTE DE FREDDY

Pocas veces se ha dado el caso de que una película con tantas secuelas haya sobrevivido al aburrimiento general de las personas. Lo decimos porque Freddy Kruger es un caso especialísimo. Por lo general, los personajes de películas de terror inspiran (como es lógico) cierto temor que los aleja de ellos, sin embargo, Freddy se convirtió en poco tiempo en un ídolo para muchos chicos. Para ellos llega este "Pesadilla 6: La muerte de Freddy" en donde el señor con los dedos de cuchillo promete seguir haciendo imposible el sueño de las personas pero esta vez deberá enfrentarse a su propia hija (ver Pesadilla 5). Robert Englund (V Invasión extraterrestre) sigue dando vida a este siniestro personaje y parece ser que a pesar de querer ser la última de las películas de la serie, la misma termina de una manera que deja abierta la historia para una nueva secuela. Lo único que lamentamos es que no se puedan usar los anteojitos de 3 dimensiones que dieron en los cines. Distribuye y Edita: TRANSEUROPA.

MI MADRE ES UNA SIRENA

Historias como esta no ocurren todos los días, ni siquiera en las películas. Pero siempre aparece una mente brillante que encuentra la forma de transformarla en guión y llevarla a la pantalla. Este film muestra las relaciones, no muy buenas entre una madre y sus dos hijas. Ellas no encuentran ningún punto en común para poder unirse, sobre todo si tenemos en cuenta a la madre, encarnada por Cher ("Las brujas de Eastwick", "Máscara",etc), una mujer alocada y sin ningún prejuicio. Su hija mayor, representada por Wynona Rider, choca constantemente con ella y entra en conflictos que la llevan a más de una discusión influyendo además en su hermana menor, Cristina Ricci ("Los locos Addams"). Todo esto sucederá hasta la aparición de un hombre que logrará unirlas: Bob Hoskins. COLUMBIA/TRI STAR. Distribuye y Edita: LK TEL.



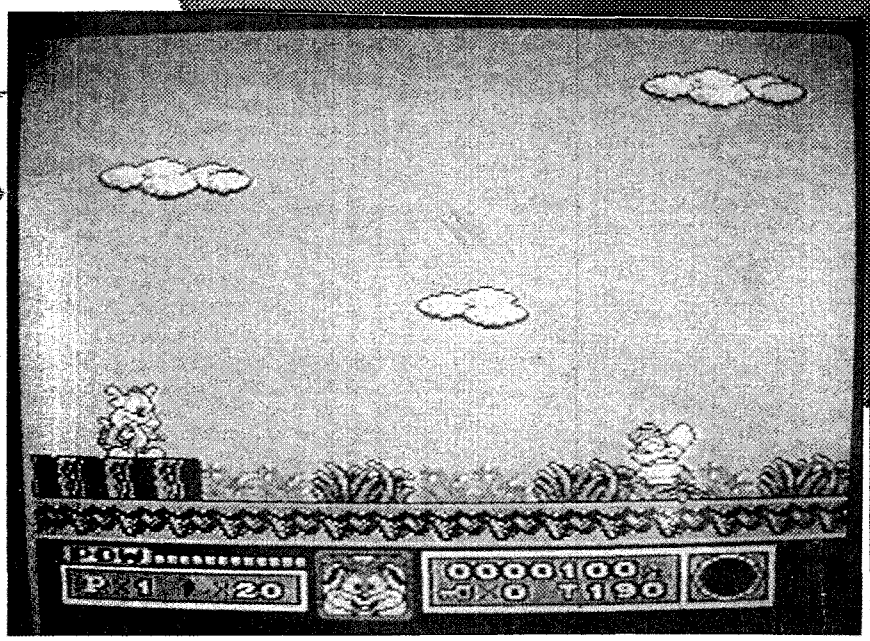
OJOS DIABOLICOS

Quienes amen el terror y les gusten los relatos de Edgar Allan Poe no podrán de dejar de alquilar esta maravilla basada en dos cuentos del escritor británico, famoso entre otras por "El pozo y el péndulo". Si a todo esto le sumamos que la dirección está a cargo del genial Darío Argento (Suspiria, El pájaro de las plumas de cristal) y de George Romero (La noche de los muertos vivientes), que la dirección ejecutiva estuvo bajo la responsabilidad de Claudio Argento, obtenemos una película que nos va a tener agarrados al sillón de una forma desesperante. El guión de la película está basado en dos relatos de Poe: El Gato Negro y El caso del Señor Valdemar. Actúan en el film Harvey Keitel, Adrienne Barbeau, E.G.Marshall y el recordado Martin Balsam. Insistimos que es una película imperdible para los amantes del buen cine de terror. Distribuye y Edita: Lucian.

TYNY TOON

87 %
86 %
89 %
88 %

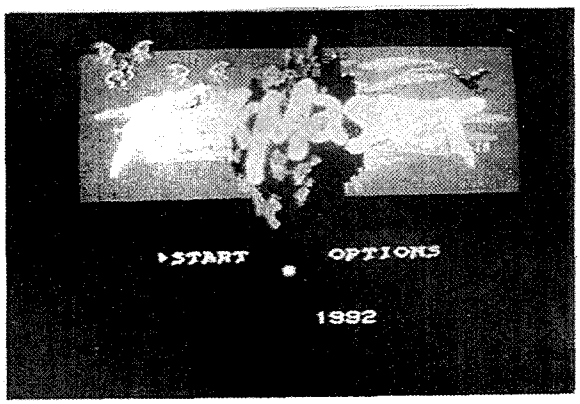
Bugs Bunny, Sam, Elmer, Tweety, Silvestre, son algunos de los famosos personajes que la Warner Bros. nos presenta desde hace ya muchos años tanto en la TV como en el cine. En general veíamos que las historias eran de perseguidor-perseguido, por poner algunos ejemplos, Elmer y Bugs, Silvestre y Tweety, Coyote y Correcaminos, por nombrar a los principales. Quien no se haya divertido con ellos es por que nunca fue al cine o porque no tiene TV. Han pasado muchos años y un señor al que no le falta visión comercial ni creatividad llamado Steven Spielberg (E.T., Volver al Futuro, etc.) tomo la idea original de aquellos personajes y creó los Tiny Toons. ¿Quienes son estos bichos?. Los Tiny Toons son los mismos personajes que nos mostraba la Warner pero en una etapa infantil. En ellos veremos, por ejemplo, a Buster Bunny, la versión pequeña de Bugs, o a Hamton, un pequeñito Porky. Además hay un largo desfile de personajes, todos en versiones reducidas, el diablo de Tasmania, el Coyote, el Correcaminos, etc. Actualmente están saliendo por la tele.



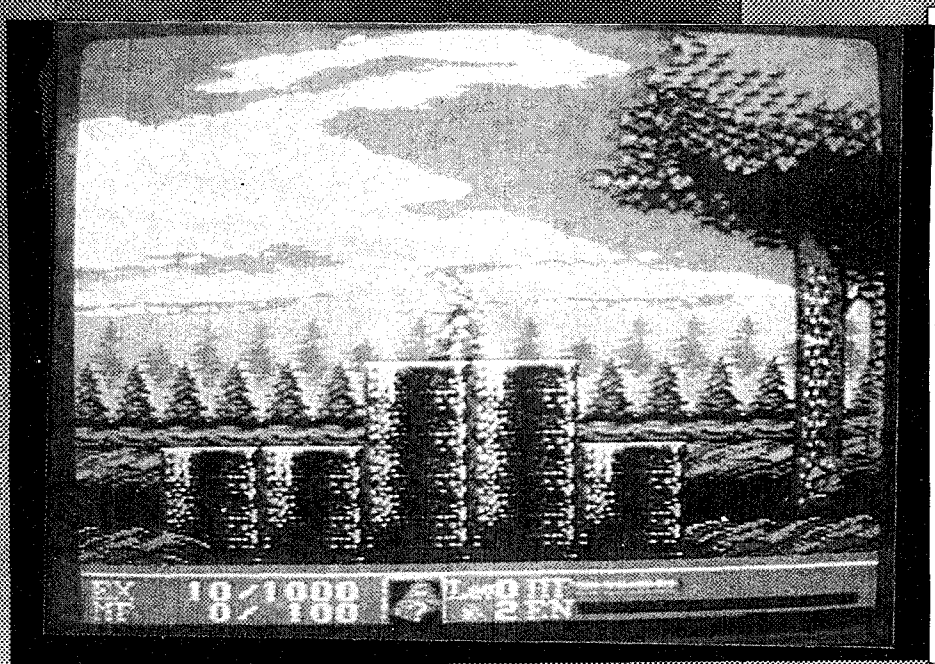
Yendo al juego propiamente dicho, podemos describirlo como un clon de Mario y Wonderboy, ya que se le parece mucho en desarrollo: desplazamiento horizontal, recolección de íconos, etc. Sin embargo, a pesar de su falta de originalidad, Tiny Toons es un juegazo con toda la carga de adictividad de un programa de ese tipo. Podemos destacar en el la simpatía de sus personajes y algunos detalles como que podemos transformarnos en otros personajes. Tiene una excelente melodía de fondo que nos acompañará todo el tiempo.

KICK MASTER

87 %
86 %
89 %
88 %



Se le ha encomendado una importante misión a un guerrero y necesita de tu ayuda para llevarla a cabo. Deberá internarse por profundos bosques plagados de monstruos y otras bestias dispuestos a engullirlo o solamente impedirle el paso. Pero nuestro guerrero está adiestrado en el arte de la lucha y tiene sus dos piernas como armas mortales. No hay movimiento que el no pueda hacer sin que sus piernas tengan un efecto destructor sobre el objeto tocado por ellas. Cada vez que le peguemos a una alimaña, esta soltará tres iconos que nos darán poder. Lamentablemente hay que ser demasiado rápido para poder tomar los tres pero es suficiente que lo hagamos con uno (por experiencia). La gran mayoría de los enemigos viene por tierra, sin embargo algunos se desplazan por el aire y deberemos saltar para llegar hasta ellos y propinarles una patadilla en plena cara (si es que a eso se le puede llamar así).
Al final de cada fase encontraremos un objeto dentro de un baúl, el cual deberemos abrir con la patada de costumbre. Dicho objeto lo podremos guardar y nos servirá como arma o protector para el próximo nivel. Para poder hacer uso del mismo solo tenemos que pulsar la tecla de START y nos aparecerá una serie de iconos, seleccionamos el correspondiente con la tecla A y listo.

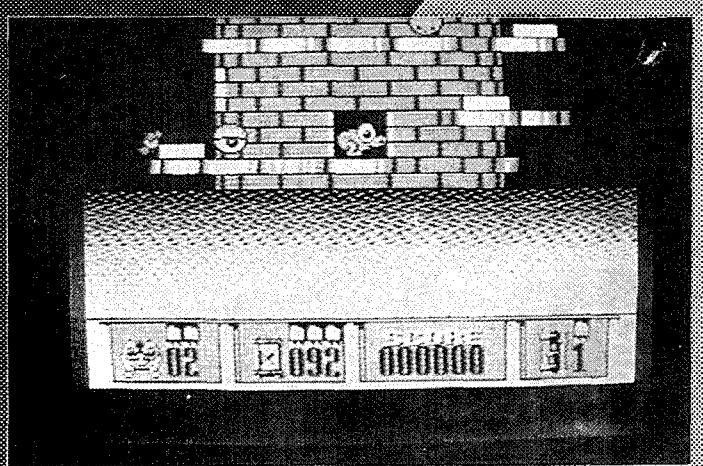


Una opción importante la podemos encontrar en el menú y es una demo de todos los golpes que podemos hacer con la correspondiente secuencia de teclas necesaria para ejecutarlos. Con respecto al tema de gráficos podemos decir que están muy bien logrados, con buenos fondos, excelentes personajes, bien detallados. Los movimientos son fabulosos sobre todo si tenemos en cuenta al personaje principal que es el que tiene mayor variedad de ellos. Todo esto adornado por una excelente melodía.

CASTELIAR

87 %
86 %
89 %
88 %

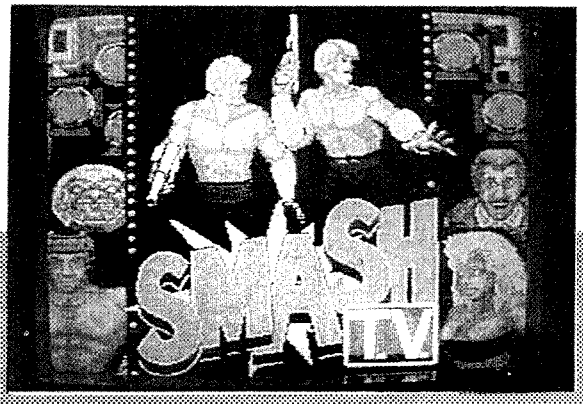
Quienes hayan sido los felices poseedores de una Spectrum o Commodore habrán visto por sus pantallas a un simpático ser con forma casi de sapo que trepaba por una torre con la intención de destruirla llegando hasta la cima. El juego no mostraba increíbles gráficos o decorados pero causó conmoción entre los usuarios debido a una novedosa forma de presentarse en pantalla. El movimiento en lugar de ser horizontal o vertical como en la mayoría de los programas conocidos era C-I-R-C-U-L-A-R, cosa que hasta ese momento nunca se había visto. En aquella época lo conocimos como "Nebulus". Esta misma filosofía se mantiene en este cartucho para consolas Nintendo Compatibles (R) en donde encontraremos todo el atractivo de un juego que sin dejar de ser simpático tiene una alta cuota de ingenio.



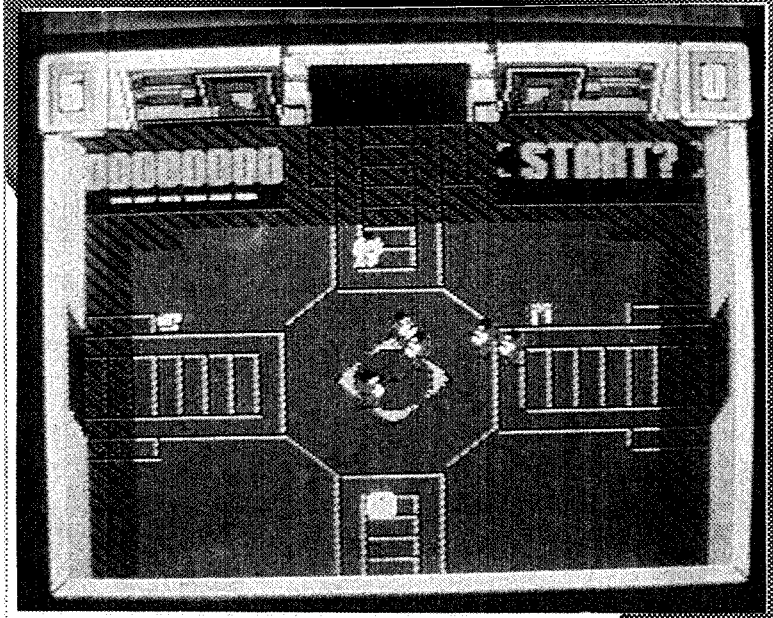
Llegar a la cima de cada una de las siete torres (además de ser la cantidad de niveles del juego) no es nada fácil ya que nos encontraremos con una cantidad considerable de bichos que entorpecerán nuestra marcha, pisos que desaparecen bajo nuestros pies, enemigos indestructibles, entre otros, sin embargo tenemos para ayudarnos un arma que nos permitirá eliminar a unos cuantos seres molestos y ascensores que nos llevarán a lugares inaccesibles de un solo salto. Ingenio+atractivo+diversión = CASTELIAR.

SMASH T.V.

89 %
88 %
95 %
88 %



El conocido Arnold Schwarzenegeer hizo hace un tiempo una película llamada "The Runnig Man" que aquí se conoció como Carrera contra la muerte" cuyo argumento se sitúa en el futuro y en donde un programa de TV en la onda de los Gladiadores Americanos hace enfrentar a muerte, delincuentes con expertos luchadores. EL objetivo: eliminar de una forma elegante a los sentenciados a muerte y de paso "divertir" al público. SMASH TV toma el hilo de esta historia y nos presenta un juego para uno o dos participantes cada uno de los cuales asumirá el papel de un hombre que deberá defender su vida en un circo romano moderno. Para ello irá armado, en un principio, con una pistola pero a medida que destruye enemigos irán apareciendo diferentes iconos que le permitirán ir aumentado su poder de fuego. Granadas, proyectiles, escudos, etc. estarán a su disposición para enfrentar a las decenas de soldados y luchadores que saldrán a su encuentro, y cuando
decimos, decenas son decenas, porque la cantidad de enemigos que aparece es mucha. Sin embargo hay suficientes iconos como para poder acabar con todos ellos sin tanto problema.

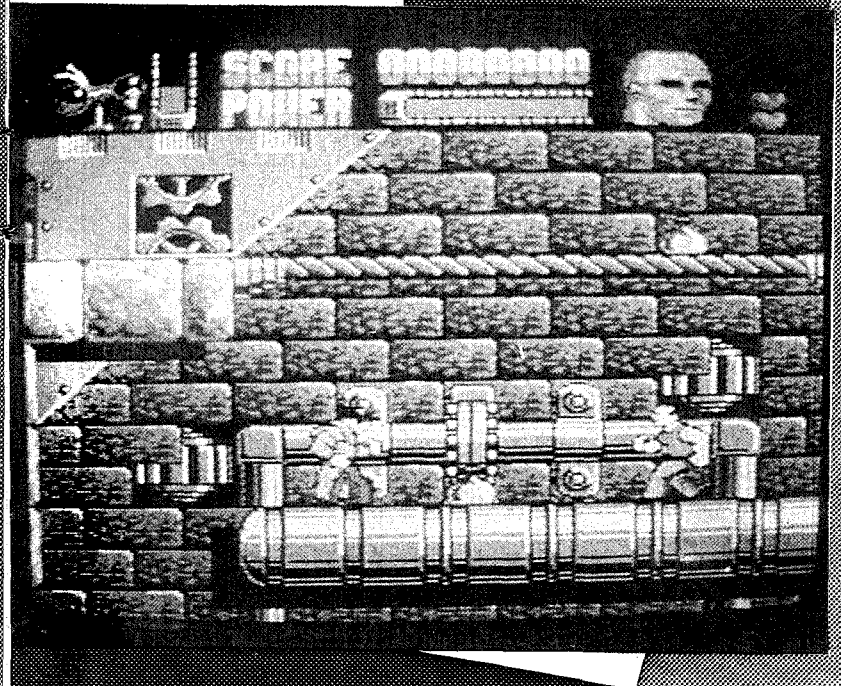


En lo que a gráficos se refiere, los mismos no se destacan precisamente por su tamaño pero alcanza para los fines del juego. No es que la consola no de para más sino que el juego fue diseñado asi originariamente para las máquinas de la calle.Sonido justo, algunas voces digitalizadas y toda la cuota de gancho que tienen los buenos arcades. Del montón.

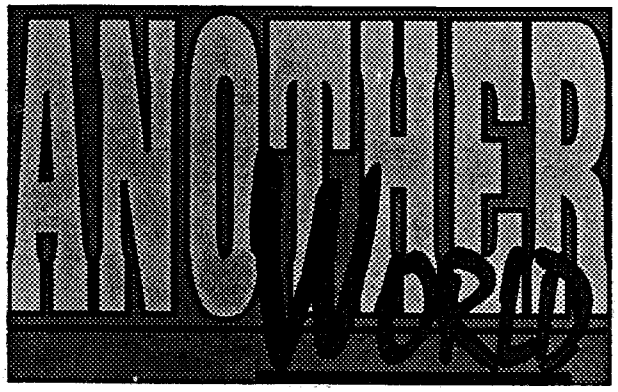
DARKMAN

90 %
80 %
95 %
88 %

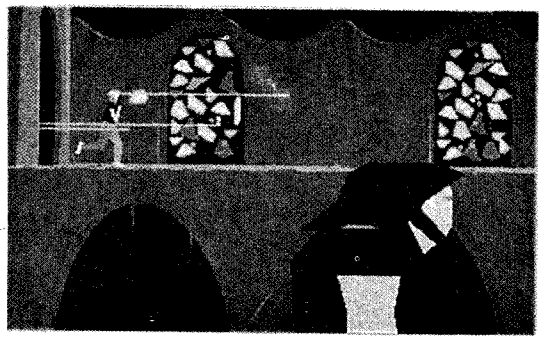
Quien vio la película no puede dejar de jugar a esta fabulosa aventura llena de detalles en todos sus aspectos, tanto en lo gráfico como en el sonido, en la jugabilidad como en la variedad de acciones a realizar.
DARKMAN esta basado en el guión original del film homónimo que narra el terrible destino de un científico al que un grupo de mafiosos intenta matar sin éxito, luego de haberlo sometido a diferentes torturas. Estas últimas causaron severos daños en el rostro y manos del sabio pero gracias a una técnica creada por él, puede preparar máscaras de piel artificial casi perfectas ya que no duran mucho tiempo en contacto con la luz. Gracias a esto y a su astucia intentará vengarse de los que le causaron daño, escondiéndose en las sombras de la noche y dando vida a un nuevo héroe: DARKMAN.



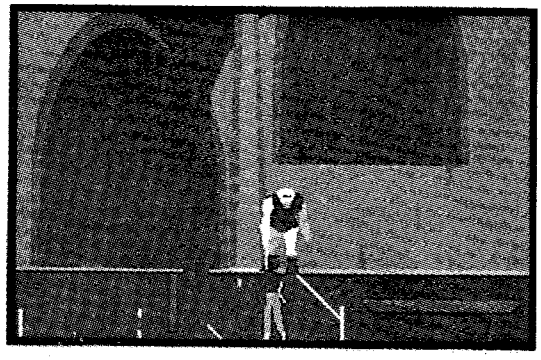
En lo que respecta a lo técnico, el juego tiene gráficos increíblemente grandes, con vistosos colores. Los movimientos están muy bien logrados y detallan muy bien a cada personaje. Quizá haya que criticarle su excesivo grado de dificultad pero con un poco de práctica podremos pasarlo sin mayor problema. Detalles al margen podrían destacarse a la pantalla de presentación y la historia del juego a la que se accede por intermedio del menú.



Aquella noche el programa de noticias de las ocho dio una extraña noticia:" Lester Knight Chaykin, doctor en ciencias físicas de la universidad de Harvard, encargado del proyecto Ciclotrón de la C.E., es el nombre del investigador desaparecido ayer de su laboratorio mientras investigaba sobre la carga de unas misteriosas partículas subatómicas. Un rayo caído sobre el generador de fuerza parece haber sido la causa del accidente. No se ha encontrado todavía el cuerpo de Chaykin." El noticiero prosiguió con una serie de noticias insulsas, mientras que, en otra dimensión, Lester Knight Chaykin luchaba por su vida. Agua, oscuridad, tus pulmones a punto de estallar... Lester se materializó en el interior de un enorme deposito de líquido. Antes que cualquier cosa su instinto de supervivencia le hizo



nadar hasta la superficie. Allí, al borde de la sima reflexionó un momento. "¿Dónde estoy?" -se preguntaba-, pero no hallaba la respuesta. Optó por caminar hacia la derecha. Enseguida encontró unos extraños seres que colgaban del techo de roca y se lanzaban al suelo a su paso. Con unos cuantos pisotones los eliminó fácilmente. Claro que tuvo que caminar con cuidado para que no le cayeran encima. Siguió adelante hasta que encontró una criatura que le impedía seguir trabajando. Tuvo que volver sobre sus pasos a toda velocidad, incluso saltando además de corriendo, hasta que vio un precipicio en el que colgaba una liana, saltó hacia ella y quedó balanceándose en el abismo mientras su enemigo rugía con desesperación. De pronto un crujido y ¡la cuerda se rompía!, al menos duró lo suficiente para pasar sobre el monstruo y llegar sano y salvo al suelo. De nuevo a la carrera hacia la derecha, y casi sin aliento, Lester casi podía sentir los dientes de la criatura en su cuerpo. De repente, un rayo de energía surgió delante de nuestro héroe y el monstruo cayó fulminado. Un extraño personaje apareció de la nada. Lester respiró aliviado... Sólo para descubrir que había salido del fuego para caer en las brasas.



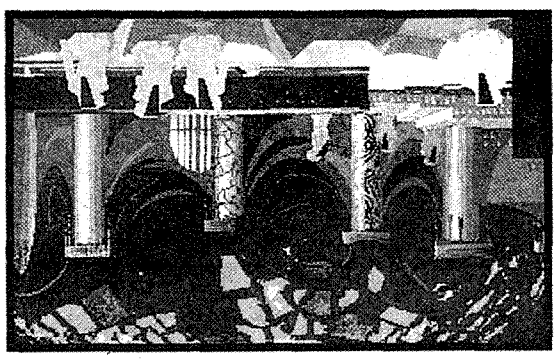
UN MUNDO DIFERENTE

Una extraña civilización había capturado al joven científico y le mantenía encerrado junto a un miembro de la curiosa raza. Balanceando la jaula, Lester pudo descolgarla y de paso aplastar a uno de sus guardianes. Su compañero de celda le manifestó su agradecimiento. Ahora tenía un amigo. Por gestos le indicó que lo siguiera. Lester, tomando la pistola de tres rayos del guardia muerto fue tras él. La cosa no fue fácil y tuvo que proteger a la criatura de los disparos de los otros seres, con una barrera que surgió del arma luego de pulsar el gatillo durante unos segundos. Mientras tanto el extraño manipulaba un mecanismo. Cuando pudo abrir la puerta ambos entraron de cabeza en un intrincado laberinto de cavernas. Lester pensó que no debía perder de vista a su compañero. Bajaron por un curioso ascensor hasta encontrar un conmutador al que dispararon. Un piso más arriba encontraron la puerta que habían desactivado. Por indicación de su amigo,

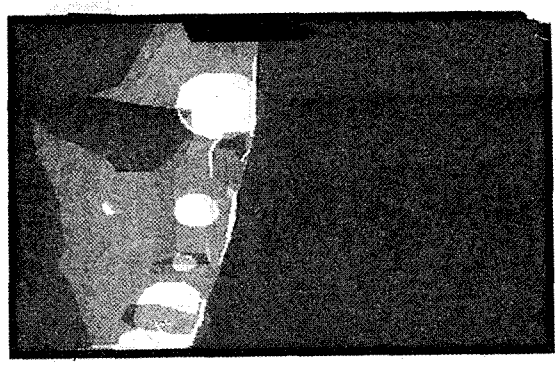
Lester mantuvo el dedo sobre el gatillo durante unos segundos hasta que un disparo muy potente surgió del arma y derribó la puerta. Corriendo a toda prisa para evitar ser atrapados por un guardia que apareció llegaron a un punto sin retorno. De repente otro guardia que aparece y el amigo de Lester que, sin darle tiempo a disparar, abrió un agujero en el suelo y el científico humano se lanzó a la oscuridad, pensando quizás que la criatura se había sacrificado para salvarle.

EN LAS CAVERNAS

Rodando por el estrecho laberinto, Lester llegó a una sala donde una máquina zumbaba misteriosamente. Colocó su arma bajo el rayo y notó como la energía perdida volvía a ella. Giró sobre si mismo y buscó una salida. A la derecha, delante de él, había una pared que parecía débil. La derribó generando una bola energética y escapó, no sin antes recargar el arma. Se encon-



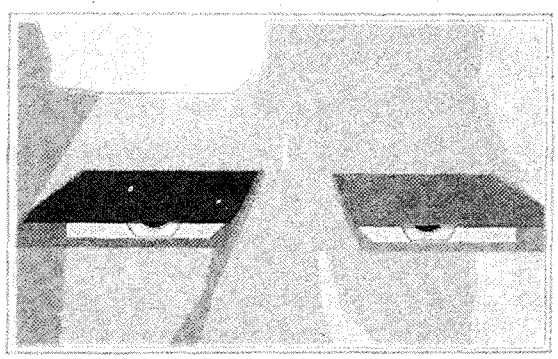
tró sobre las murallas de la ciudad, viendo como su amigo era perseguido por los guardias. Distraído, casi no pudo disparar a otro enemigo que venía hacia él. Caminó hacia la derecha hasta encontrar un abismo. Sin pensarlo dos veces se lanzó hacia la derecha, para caer hasta un saliente en el que notó que la pared estaba húmeda. Con su arma abrió un nuevo agujero y se encontró otra vez en las cavernas. Sin dudarlo se tiró por el primer agujero y llegó a otro nivel, caminó hacia la derecha y volvió a lanzarse al vacío por el primer hueco. Solo había salida hacia la derecha y hacia ella se dirigió. Tras esquivar unas rocas y una serie de monstruos llegó una nueva puerta. La destruyó como de costumbre y se encontró en una sala vacía. Decidió volver atrás, pero esta vez tomó una bifurcación que se encontraba hacia arriba, en un lugar donde no paraban de caer rocas del techo .En su nuevo camino, tuvo que matar a un gigantesco murciélago. También tuvo que esperar a que una criatura tentacular atrapara otro ser alado y mientras se daba un festín pasar



por delante de sus narices. Por fin llegó a una piedra que ya había visto en su anterior recorrido. Moverla parecía ser el único modo de llegar a un pasadizo que había en la parte superior de la caverna. De nuevo el arma la ayudó. La pistola parecía ser el método más seguro para abrir las puertas y derribar las paredes. Llegó a un lugar en donde las gotas de líquido brotaban de las paredes y el techo. Disparó contra éste y comenzó la inundación Corriendo para no ser atrapado por el agua, llegó a una plataforma y la presión del líquido lo lanzó inevitablemente hacia arriba. El camino hacia la derecha parecía libre. La base de los extraños le esperaba.

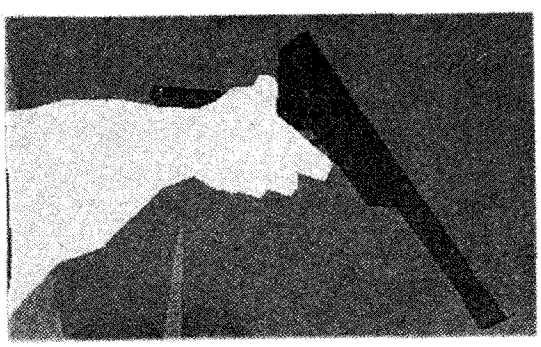
LA BASE MISTERIOSA

Encontró una escalera y subió apresuradamente por ella. Caminó hacia la derecha hasta que se dio cuenta que bajo el suelo estaba encerrado su amigo. ¿Cómo liberarlo? Continuó su camino hasta encontrar un guardia, con un disparo acabó

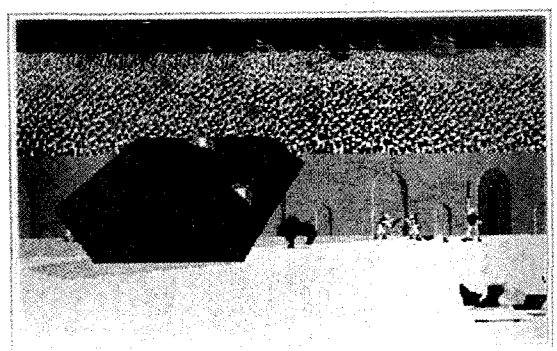


con él. De pronto llegó a una sala donde no parecía haber salida. Un nuevo guardia le amenazaba tras una puerta. Se acercó y ésta se abrió, el

guardia le disparó una bola de energía y Lester, sin dudarlo se volvió hacia atrás para que la puerta se cerrara de nuevo y el disparo rebotara en ella. La criatura cayó al suelo fulminada. Nuestro héroe siguió caminando hacia la derecha destruyendo las puertas que hallaba a su paso, hasta que encontró una sala en la que colgaban unos misteriosos globos. En el más cercano se reflejaba la imagen de un guardián situado bajo él. Cuando el reflejo se encontraba en el centro del cristal, Lester disparó y esperando unos breves segundos oyó el sonido del globo estrellándose contra el cráneo del enemigo. Algo le dijo que volviera a la entrada de la base. Y así lo hizo, dejándose llevar por su instinto. Pensó que ahora debería explorar la parte de abajo, olvidándose de la escalera. Algunos guardias intentaron interponerse en su camino, pero los eliminó con certeros disparos. Parecía ya haber dominado el arte de escudarse tras la energía de la pistola, y esperar que la barrera de sus enemigos se deshiciese. En



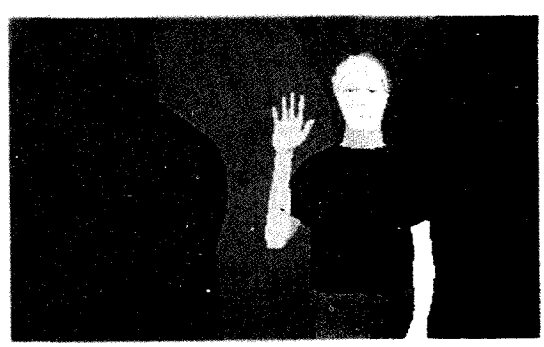
una de las salas derribó un gran candelabro. Cuando sentía mayor confianza en sus fuerzas, apareció un vigilante que con un golpe le hizo arrojar su pistola la suelo. Tomó a Lester por el cuello y el científico, recordando las clases de kárate de su juventud, le dio una patada al monstruo. Saltó rodando hacia el arma caída y lo convirtió en cenizas. Siguió hacia la derecha, y se le enfrentaron dos guardias más. Esta vez no fue fácil eliminarlos pero lo consiguió tras una larga y dura pelea. Llegó al borde de una extraña pileta. Tenía que explorarla. Buceó por un estrecho pasadizo hasta que casi se queda sin aire. Pero encontró un pequeño respiradero en el que recuperó el oxígeno. Luego de unos minutos continuó la inmersión hasta llegar a la salida. Allí un rayo de energía subía hacia la base. Lo desconectó y volvió sobre sus pasos. Volviendo a la superficie, continuó a la derecha y encontró el cadáver del guardia sobre el que se había desplomado el globo. Siguió andando hasta lanzarse por un agujero al suelo. Por un zumbido se dio cuenta de que había disparado la alarma. Solo podía



correr. Destruyó la puerta y corrió con todas sus fuerzas hasta llegar a un callej ón sin salida. Se colocó bajo una trampilla, quizás le sirviera para escapar. En ese momento aparecieron los guardias. Comenzó el tiroteo. Lester se veía perdido, cuando un ruido le hizo levantar la cabeza. Vio la cara de su amigo en la trampilla. Le tendía su mano. El humano acababa de ser rescatado.

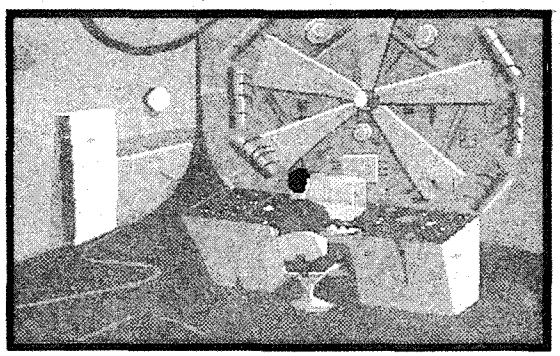
UN ESPECTACULO CIRCENSE

Los dos perseguidos subieron en un extraño vehículo. Por señas la criatura enseñó a Lester los rudimentos de su manejo. El tanque comenzó a funcionar. Tras derribar un muro, aparecieron en un lugar parecido a un circo romano, una multitud rugía mientras los gladiadores peleaban entre si. Fue un espectáculo aterrador. Todo el mundo se calló y comenzó a disparar hacia el vehículo, el metal chirriaba con los disparos. Solo podían escapar de una forma. Lester y su amigo apreta-



ron la secuencia de teclas que los lanzaría fuera del tanque: "Tirar del mando y apretar fuego. Presionar el botón de la zona inferior izquierda para iluminar el dial rojo que también hay que pulsar. Ahora el botón de la derecha y..." Lester

salió disparado con tan mala suerte que cayó en medio de las criaturas. Corrió hacia la derecha para escapar de los guardias. Mató a varios y de repente, rompiendo una cristalera apareció su amigo. Ambos continuaron sin detenerse. Lester, de pronto notó como el suelo desaparecía bajo sus pies Cuando ya se veía perdido, apareció una mano que lo salvó de la tremenda caída. Ya en tierra firme descubrió que su salvador era uno de los guardias que le perseguía. Su primer aviso de que las cosas andaban mal fue un puñetazo, luego una patada le lanzó hacia una nueva sala. Arrastrándose intentaba escapar de la criatura cuando apareció otra vez su amigo, éste se abalanzó contra el guardián y comenzó una dura lucha. Lester, soportando el dolor, fue poco a poco hacia unas palancas a la derecha de la habitación. Su compañero llevaba la peor parte de la pelea y estaba siendo derrotado. El guardia se levantó y fue hacia él, cuando éste cruzaba el centro de la sala, Lester apretó la primer palanca. Un rayo destruyó a la criatura. "Ahora la segunda palanca" parecía decirle una voz al humano. El rayo que había surgido del techo cambió de color. Con grandes esfuerzos consiguió esquivar los disparos del servicio de seguridad que, habiendo sido alertado, ya ingresaba en la sala. Se puso bajo el rayo y simplemente desapareció.



¿EL FIN?

Lester Knight Chaykin y su compañero consiguieron escapar, pero todavía "Otro Mundo" repleto de peligros les espera. Esta aventura termina, pero... ¿no estaremos asistiendo al comienzo de una nueva? Pronto lo sabremos.

EN EL PROXIMO NUMERO DE

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

* PISTAS Y MAPAS PARA MANIAC MANSION

* SHAREWARE: DIBUJO

* ¿QUE ES MULTIMEDIA?

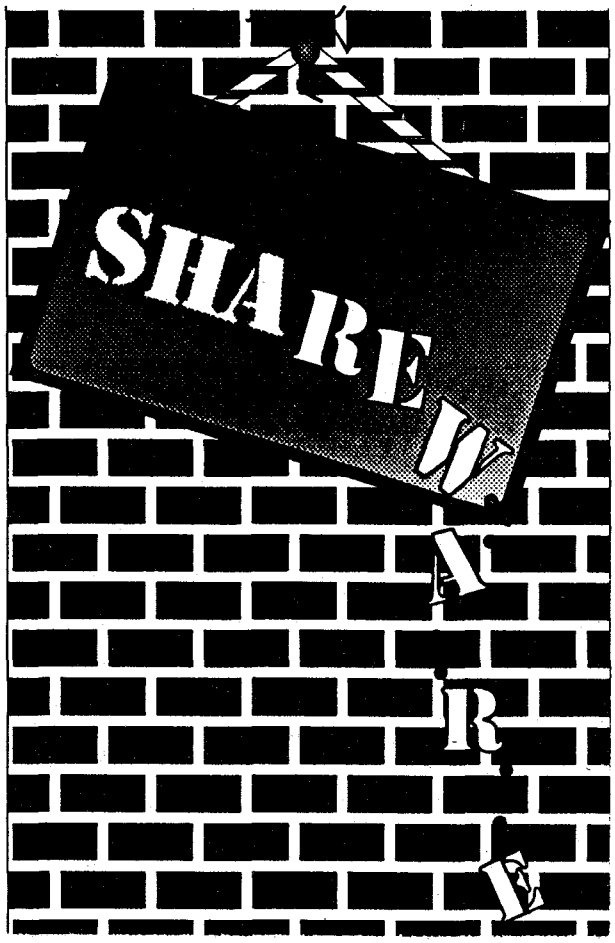
* CONSOLAS

* VIDEO

* NOTICIAS

* SIMULADORES DE VUELO: GUNSHIP 2000

¡MUY PRONTO!



Muchas veces nos vemos en la necesidad de tener que tomar un gráfico desde nuestro entorno Windows(r) y no sabemos como. Presentamos dos herramientas que facilitan esa tarea.

Tenemos una ventana antes nuestros ojos y nos interesaría poder capturarla para poder trabajar luego con ella desde un programa de dibujo o desde alguno de los programas de edición que se hallan en el mercado. Hasta ahora era imposible hacerlo con los elementos comunes con los que venía provisto Windows (R) pero gracias a dos pequeñas pero importantes prestaciones provenientes del país del Norte no vamos a encontrar ninguna traba.

¡MIRA EL PAJARITO!

Si algo le faltaba a Windows (R) era una cámara de fotos y gracias a SNAPAPP podremos obtener fabulosas instantáneas de nuestras ventanas. El programa debe llamarse desde Windows (R) a partir del File Manager (conviene copiar los archivos del diskette al rígido) o abrir el ícono correspondiente desde el Program Manager. Cuando lo llamamos un icono con la forma de una cámara fotográfica. Clickeando sobre el aparecerá una ventanita donde leeremos entre las opciones ya conocidas una que reza OPTIONS; llamándola aparecerá una ventana con todos los comandos necesarios para manejar el programa (FIG.1). Bajo el titulo de "Base filename of captured screens" se halla una ventana en la que podremos escribir el nombre standard con el que queremos que aparez-

Snapapp screen capture options:

Base filename of captured screens

Screen

OK | Cancel

◉ Enable Clip2Bmp
◉ Keep Clip2Bmp Active
○ Show Clip2Bmp as an Icon
◉ Auto Increment Clip2Bmp filename

◉ Keyboard
○ Timer: [ ] Seconds

Timer countdown starts when the OK button is pressed.

can las pantallas una vez capturadas. No es necesario colocarles la extensión ya que siempre se almacenan con .BMP. Los cuatro botones que se encuentran por debajo permiten manejar un programa complementario del Snapapp llamado CLIPBMP y que no es otra cosa que una ventana que nos permite ver lo capturado y salvarlo si nos gusta. Encendiendo la primera opción habilitaremos el Clip2Bmp; con la segunda lo mantenemos activo, o sea que cada vez que capturemos una pantalla automáticamente aparecerá la ventana; con la tercera permitimos que el Clip2Bmp en lugar de aparecer como una ventana a toda pantalla se presente como un icono que podremos llamar en el momento que querramos y la cuarta y última permite, en el caso que hagamos sucesivas capturaciones incrementar el nombre de los archivos, por ejemplo, si nuestro nombre base es Pedro y hacemos 3 capturaciones sucesivas en el disco se verán como Pedro1.bmp, Pedro2.bmp y Pedro3.bmp.

A la derecha veremos los conocidos botones de OK y CANCEL y mas abajo 2 botones más, uno con el nombre de Keyboard y otro con el nombre de Timer. Si el primero está habilitado, podremos capturar la pantalla pulsando simultaneamente las teclas SHIFT + CTRL + F9. Si en cambio la habilitada es Timer la "foto" se tomará al final de una cuenta regresiva a partir del número que coloquemos en la ventanita que está a su lado. El tiempo está dado en segundos y corre a partir de que demos el OK.

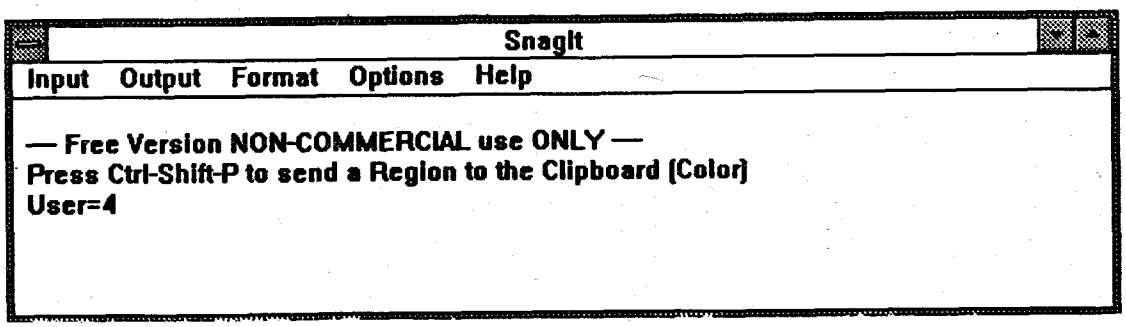
Una vez que la pantalla ha sido capturada quedará almacenada en el Clip2Bmp al cual podremos acceder dependiendo de que opciones habilitamos en la ventana de operaciones. En ella veremos una opción llamada OPTION de la cual obtendremos la facilidad de almacenar en disco nuestra pantalla mediante SAVE o ver quienes realizaron el programa y demás datos clickeando en ABOUT.

Programa: SNAPAPP Versión 1.0
Autor: Mark L. Woodward
Suscripción: u$s 15

¿Y SI NO QUIERO CAPTURAR TODA LA PANTALLA?

Bueno, la respuesta la podemos encontrar en SNAGLT una utilidad como tan buena como la anterior pero con la diferencia que podemos capturar una porción de la pantalla y enviarla a memoria o directamente a impresora. Clickeando sobre el correspondiente icono aparecerá una ventan de propaganda y un botón con el nombre de CONTINUE, clickeando sobre el veremos una nueva ventana como la de la FIG. 2. En donde veremos varias opciones que describiremos a continuación. El item INPUT permite indicar al programa que es lo que queremos capturar: una región de la pantalla, la pantalla entera, una ventana, entre otras cosa. La opción OUTPUT deriva la salida por impresora o al clipboard del gráfico capturado. Con FORMAT podremos indicarle si nuestro gráfico es color o monocromo. En OPTIONS está indicado si queremos variar el tamaño de la figura capturada. Como en el caso anterior, si la salida del gráfico la desviamos al clipboard deberemos cargar el CI2Bmp.

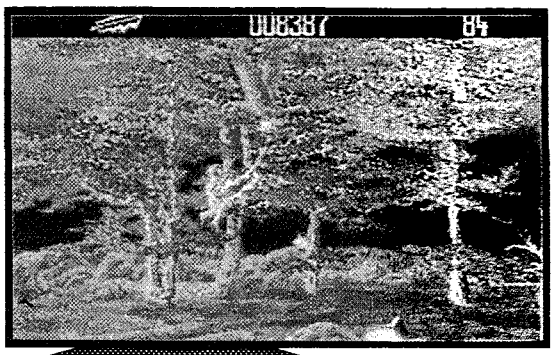
Programa: SNAGLT Versión 1.6
Autor: Horizon Technologies Inc.
Suscripciómn: $ 69



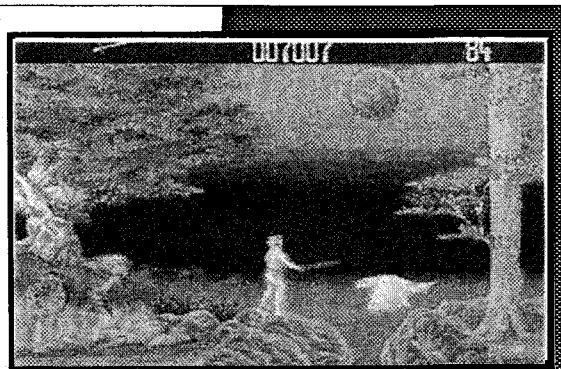
UNREAL

UBI SOFT - (AVENTURAS)

87 %
86 %
89 %
88 %



Este juego nos traslada a un increíble y apasionante mundo de espada y brujería donde tu serás Artaban o Dracus dependiendo de la fase en la que estás jugando. La misión para cualquiera de los dos es esencialmente la misma: Polymorphe, el malo de este "Unreal", tiene cautiva a tu amada y por supuesto tendrás que rescatarla antes de que consiga trastornar su mente lo necesario para que te olvide y se despose con este malvado personaje. El juego tiene ocho fases, cinco en tres dimensiones, en las que controlaremos a Dracus mientras viaja volando a gran velocidad hacia la fortaleza de Polymorphe, y otras tres en dos dimensiones, con scroll lateral, donde nuestro personaje será Artaban el guerrero. En los niveles en que manejamos al dragón nuestra única misión será recoger los objetos que hay en el suelo, energía extra, armas y puntos, mientras esquivamos los árboles, rocas y monstruos que surgen a nuestro paso. Podemos destruirlos a tiros o simplemente evitar colisionar contra ellos. Cada golpe nos quita algo de energía así que tendremos que estar muy atentos al contador de la parte superior izquierda de la pantalla para no acabar destruidos.

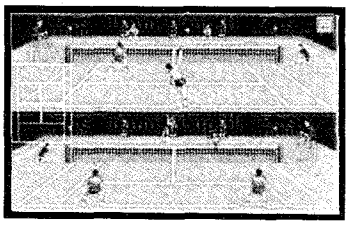


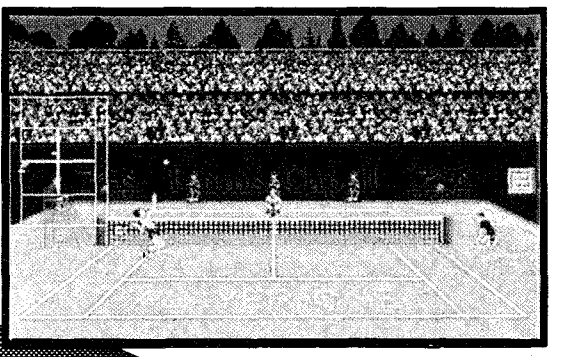
Estos tres niveles son verdaderamente complejos y necesitarás, además de unos estupendos reflejos, resolver bastantes acertijos para superar sus dificultades y poder avanzar. No es posible recoger objetos excepto energía extra, pero utilizando nuestra arma en determinados lugares lograremos abrir puertas, usar poderes mágicos, atravesar precipicios, esquivar enemigos y todas esas cosas que no pueden faltar en un buen juego.

TENNIS CUP II

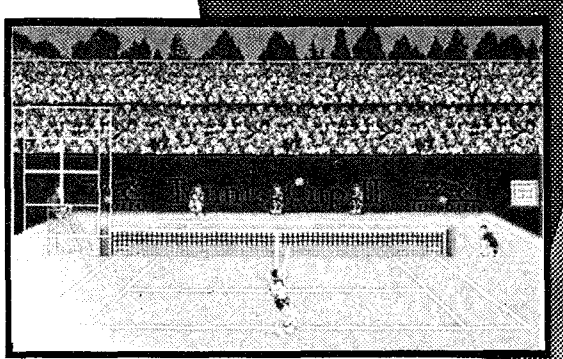
LORICIEL - (SIMULADOR DE TENIS)

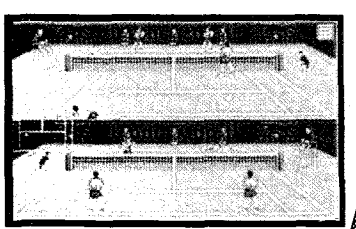
91 %
90 %
89 %
91 %





A un juego de tenis se le tiene que pedir varias cosas. La primera y la más importante es que sea simple de manejar. "Tennis Cup II" es sencillo y permite el uso de teclas o de Joystick. Lamentablemente si no poseemos 2 de ellos el segundo jugador necesitará toda su habilidad para poder mover a su tenista por la cancha. Lo segundo que le pedimos a cualquier simulador de En este tipo es eso mismo, que simule todos los golpes que se pueden dar en la realidad. "Tennis Cup II no nos ha defraudado tampoco en este sentido porque incluso permite que escojamos el porcentaje de efectividad en cada tipo de golpe de nuestros tenistas. Un tercer
punto importante es la posibilidad de elegir varios torneos, singles o dobles, contrincantes humanos o controlados por la misma computadora y varios parámetros más del juego, como velocidad, entrenamiento o competición, pantalla dividida o no.



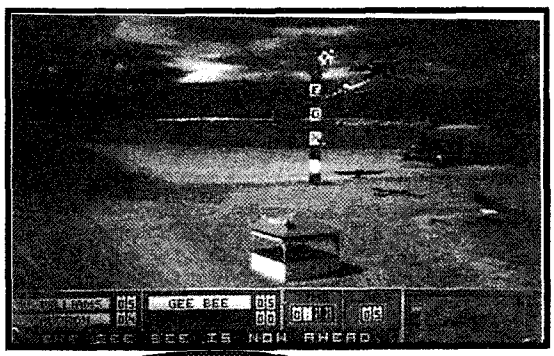


Incluso existe una opción para que la computadora sea la encargada de mover nuestro tenista hacia el lugar al que queremos dirigir la bola para que podamos concentrarnos en el golpe que vamos a dar.
En resumen, interesante para los usuarios de PC, pues sus cualidades pesan más que sus defectos, pero fácilmente sustituible por el original si posees una Amiga.

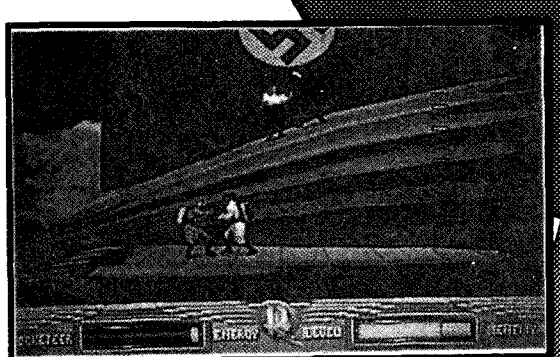
THE ROCKETEER

DISNEY - INFOGRAMES (AVENTURAS)

95 %
86 %
89 %
90 %



El programa, desarrollado por Infogrames para Disney, recrea las escenas más importantes de la película, comenzando con una carrera de aviones en la que vos deberás vencer a otros tres oponentes. Dicha competición consiste en girar alrededor de unas balizas sin tocarlas, lo que supondría el derribo de nuestro aparato, lo más rápidamente posible. Podrás elegir entre tres modelos diferentes de aeroplanos, cada uno con determinadas características. Si consigues superar esta primera fase podrás acceder al resto de los niveles. En ellos lo que manejarás será ya el Rocketeer, un cohete que se ata a la espalda y permite volar libremente, y te enfrentarás contra los malvados espías alemanes que han raptado a la chica e intentan apoderarse del
revolucionario invento. Tras superar cada una de las diferentes fases se te proporcionará un código que permite que la siguiente partida puedas comenzarla desde donde te quedaste al apagar la máquina el día anterior. Un detalle para agradecer porque "The Rocketeer" es cualquier cosa menos fácil. Este programa sido realizado de una forma un tanto peculiar: todos sus gráficos han sido digitalizados y retocados para que parezcan una auténtica película. Esto tiene una ventaja y un inconveniente, la ventaja es que las imágenes del juego son extraordinarias y el inconveniente es que necesitarás una máquina especialmente rápida para dar la fluidez necesaria a estos gráficos. Antes de cada uno de los niveles podremos ver unas viñetas de historieta en las que los protagonistas de la historia nos cuentan la misión que debemos cumplir. Los que tengan tarjeta de sonido podrán también disfrutar de sus palabras perfectamente digitalizadas. .

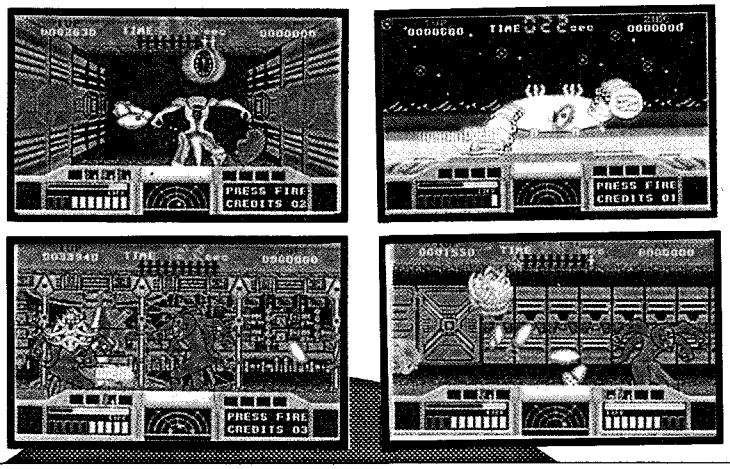


The Rocketeer es el segundo lanzamiento de Disney desde que la compañía se asoció con Infogrames y se nota el cuidado con el que se ha realizado el juego. Su desarrollo es adictivo y se deja jugar fácilmente, no hay miles de teclas ni misiones complejas, simplemente nos encontramos con un arcade bastante original con buenos gráficos. Lo que, corriendo los tiempos que corren, no es precisamente poco.

SPACE GUN

OCEAN - (ARCADE)

85 %
86 %
80 %
88 %



Space Gun es un nombre simple que define perfectamente la filosofía de esta nueva conversión de una conocida máquina de Taito. El juego no consiste más que en disparar sobre todo lo que se mueva, siempre y cuando no sea un humano, en el más puro estilo Operation Wolf, es decir, en primera persona, desplazando un punto de mira con el mouse por la pantalla. Ocean, además siguiendo su estilo de los últimos tiempos ha realizado un arcade con una enorme dificultad. Ya no basta un solo disparo para matar a los aliens. Necesitaremos vaciar el cargador de nuestra arma para ver como saltan en pedazos.

El programa tiene varios niveles en los que lo único que varían son los decorados muy poco, y los enemigos, cada vez más repugnantes. El desarrollo de "Space Gun"es igualito a Operation Wolf, aunque ahora pueden participar dos personas al mismo tiempo.

THE BEST

RANKINGS

PC

1° DR. BRAIN
2° STAR TREK 25TH
3° WING COMMANDER 2
4° MONKEY ISLAND 2
5° LARRY

AMIGA

1° DR. BRAIN
2° STAR TREK 25TH
3° WING COMMANDER 2
4° MONKEY ISLAND 2
5° LARRY

FAMILY GAME

1° BART VS. THE WORLD
2° BART VS. SPACE MUTANTS
3° SUPER MARIO BROS
4° GOAL
5° THE ADDAMS FAMILY

ASTROEGA

TIPO: ASTRONOMIA
DISCOS: 1
Nº: 18

Un programa de Astronomía para el cálculo de datos planetarios orbitales, fases lunares y tiempos. Incluye un simulador de Sistema Solar.

REQUIERE: EGA

ASTRON

TIPO: ASTRONOMIA
DISCOS: 1
Nº: 164

Conjunto de programas de astronomía que en visión generalizada provee: parámetros para telescopios reflectores, declinación del sol, ecuación del tiempo, los horarios de entrada y salida del sol para cualquier punto de la tierra, fase , posición e iluminación de la Luna según datos de fecha, hora y lugar ingresados, etc

REQUIERE: CGA O EMULADOR - BASIC

ASTRONOMY

TIPO: ASTRONOMIA
DISCOS: 2
Nº: 72

PLANETS es un excelente programa de astronomía que computa información relativa a la posición, distancia, magnitud, órbita, etc. para los planetas principales, cuatro planetas menores y el cometa Halley en una fecha y hora indicada. **DEEP** es un interesantísimo mapa de estrellas astronómico y de información de cometas.

REQUIERE: CGA o SIMCGA - 512K RAM-

ASTROSOFT EPHEMERIS

TIPO: ASTRONOMIA
DISCOS: 2
Nº: 122

Una gran base de datos para cálculos astronómicos sobre el Sol, la Luna, planetas, eclipses, satélites de Júpiter, etc.Incluye un catálogo celeste con alrededor de 2000 objetos profundos del espacio, que incluye todas las estrellas, 100 doble estrellas, etc.

REQUIERE:CONFIGURACION MINIMA

MOON BEAM

TIPO: ASTRONOMIA
DISCOS: 1
Nº: 25

Este es un programa que toma los datos de fecha, hora y lugar y provee

información general de acuerdo a la posición de la Luna y su relación con la Tierra. Incluye otros programas con algunas variaciones del mismo.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

VIEW

TIPO: ASTRONOMIA
DISCOS: 1
Nº: 26

Este programa encuentra el declive del sol, la ecuación del tiempo, horario de salida y puesta del sol para cualquier punto de Norteamérica.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

WORLD

TIPO: GEOGRAFIA
DISCOS: 1
Nº: 3

Programa de geografía que permite visualizar áreas según determinadas coordenadas de longitud y latitud ingresadas, capitales de estados de USA, mapas-mundi, capitales nacionales y ubicación en mapas de distinta escala.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA - SIMCGA

4 TO 9 YEARS OLD

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 14

Conjunto de programas educativos para los más chiquitos (de 4 a 9 años) a través de los cuales pueden aprender la hora, las letras, la secuencia del abecedario, a contar, sumar y restar con simpáticas figuras de animales, secuencia de números, etc.. con sonidos y figuras para atraer su atención. Junto con estos programas vienen algunos juegos muy simples de usar.

REQUIERE:CONFIGURACION MINIMA-SIMCGA

AMY'S FIRST PRIMER

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 38

Una colección de media docena de juegos diseñados para enseñar los conocimientos básicos a chicos de 3 a 8 años con colores y sonidos. La colección incluye un alfabeto cantado, un juego de instrucción de letras, un tutorial alfabético y juegos de conteo.Muy entretenido para toda la familia.

REQUIERE: CGA-EGA O VGA

BIBLE Q.

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 110

Este es un juego con 600 preguntas sobre la Biblia en formato de multiple-choice.Testee su propio conocimiento y el de los demás con este programa que recorre diferentes tópicos incluyendo escenarios geográficos, personalidades e incidentes. Los jugadores pueden elegir el nivel de juego.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

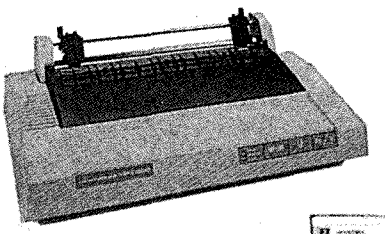
EQUATOR

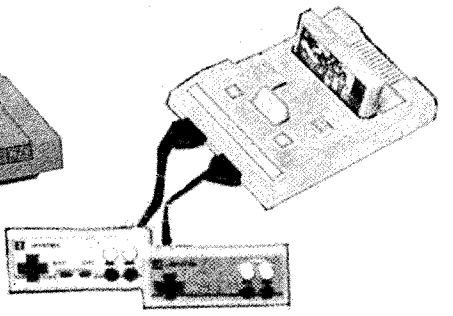
TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº:118

REAL TIME

AUDIO - VIDEO COMPUTACION

JVC - Panasonic - SANYO - AIWA - GENIUS - BIT GAME
EVEREX - KENWOOD - SHARP - CASIO - COMMODORE





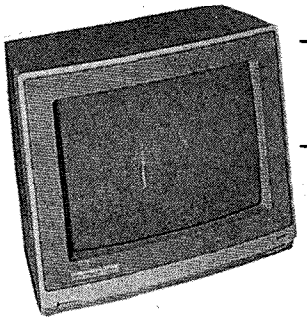
ACCESORIOS E INSUMOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS

PLANES DE FINANCIACION - TODAS LAS TARTETAS

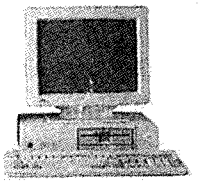
VISA · MasterCard · Diners Club International · CARTA FRANCA · AMERICAN EXPRESS · CABAL · -BANELCO- · CREDENCIAL

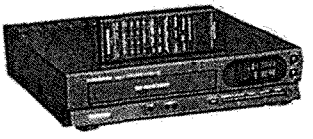
AV. SANTA FE 2450 LOCALES 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX/TEL. 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL 245-6549

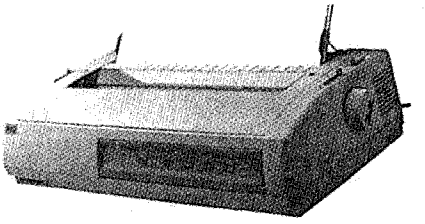
SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO



REAL TIME







COMPUTADORAS - IMPRESORAS - VIDEOCASETERAS - MONITORES

TODAS LAS MARCAS Y MODELOS
PC - AMIGA - COMMODORE - SPECTRUM
PANASONIC - SANYO - EPSON

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 TEL/FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL.245-6549

Un sistema de aprendizaje de ecuaciones matemáticas (áreas,superficies, volúmenes, distancia entre dos puntos, etc.); financieras (interés simple, compuesto, ganancias, margen de ganancia según costo, amortización mensual, etc.) y científicas (fórmulas de aceleración, fuerza, trabajo, transformación de medidas métricas a inglesas, inglesas a métricas, etc.)

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

FUNNELS

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 147

Enseña matemáticas como un juego que permite al niño aprender mientras se divierte. Problemas aritméticos caen desde el cielo y deben ser resueltos antes de que lleguen al suelo. La velocidad de caída puede ser ajustada para la edad correspondiente (de 5 a 11 años)

REQUIERE: BASIC

GEOM

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 48

Cuenta con dos programas muy útiles para estudiantes, profesores y todos aquellos que necesiten trabajar, estudiar o conocer información con respecto a la Geometría. GUESS dibuja en forma random o según grados especificados, los gráficos seleccionados que pueden ser de tipo polinómico o trigonométricos. GEOM permite crear figuras trigonómetricas (triángulos, rectángulos, círculos), definir datos para las mismas y analizar sus propiedades.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

HANGMAN

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 24

HANGMAN es el conocido juego del "ahorcado" que puede jugarse de 1a más jugadores. Además es juego que mejora el silabeo y vocabulario, toma problemas para resolver de una diversa colección de archivos.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

JARGON

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 2
Nº: 156

Manual de Dbase y Clipper. Escrito por un programador que realizó este programa para solucionar sus propios problemas con la documentación de estas herramientas de programación. Realmente muy útil tanto para los nuevos como para los experimentados programadores.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

ITALIAN

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 152

Este es un programa para aprender el idioma italiano, incluye la posibilidad de utilizar impresora y de seleccionar trabajar de la forma Inglés/Italiano o Italiano/Inglés, cuenta para ello con cientos de combinaciones de palabras y formas de conjugación de verbos.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA-BASIC

LANG

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 160

Paquete de programas a los cuales Ud. podrá acceder para dar sus primeros pasos en los idiomas: japonés, hebreo, alemán, francés y griego. Actúan como si fueran sus verdaderos "profesores" ya que tienen en cuenta sus errores y enfatizan sobre ellos.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

PC-TOUCH

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 118

Un tutorial de tipeo con varios niveles de dificultad, desde muy fácil hasta expertos que quieren mejorar su velocidad. Testea velocidad y errores.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

PRSCHOLL

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 39

Una colección de programas para los estudiantes muy jóvenes o para chicos de pre-escolar. Incluye juegos de matemáticas para aprender a multiplicar, sumar, restar, juegos para aprender números, letras y significado de figuras y símbolos, etc. todos con dibujo y sonido adecuado para llamar la atención de los más chicos.

REQUIERE: BASIC - SIMCGA PARA ALGUNOS PROGRAMAS

SPELL

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 153

Permite la posibilidad de visualizar la forma correcta de escritura de una determinada palabra del idioma Inglés, ingresando primeros caracteres de una palabra.

REQUIERE: DOS DRIVES O DISCO RIGIDO

TABLA PERIODICA

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 57

Permite visualizar la tabla periódica de elementos en forma total, vistas parciales de los elementos de cada una de las ocho clases de elementos e información de cada uno de ellos en forma individual.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

TEACHER

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 1
Nº: 82

Programa que le permitirá aprender Inglés, para lo cual presenta cientos de combinaciones de palabras y conjugación de verbos. Además le dará la posibilidad de seleccionar entre las formas Inglés-Castellano, Castellano-Inglés, elegir respuestas que Ud. considere válidas para la traducción de una palabra a través de multiple-choice, imprimir tests de multiple-choice, ejecutar rutina de diagnóstico, etc..

REQUIERE: BASIC

THE WORLD DIGITTIZED

TIPO: EDUCATIVO
DISCOS: 3
Nº: 137

Una compilación de más de 100000 puntos de latitud, longitud, que cubre todos los continentes. La versión SHAREWARE contiene la base de datos, pero la información sólo se podrá graficar a cambio de la registración del programa, que incluye gráficos avanzados y proyecciones Mercator.

REQUIERE: DISCO RIGIDO

CURVEFIT

TIPO: MATEMATICAS
DISCOS: 1
Nº: 125

Si Ud. es un matemático o estudiante avanzado encontrará utilidad a este programa que realiza cálculos de curvas para 25 tipos de ecuaciones diferentes.Puede realizar predicciones de cualquier Y en las 25 ecuaciones y calcula residuales. No incluye gráficos.

REQUIERE: CONFIGURACION MINIMA

EPISTAT

TIPO: MATEMATICAS
DISCOS: 1
Nº: 129

Contiene un set de rutinas para analizar pequeños grupos de datos y está indicado para matemáticos o estudiantes avanzados en química, biología u otra materia que necesita de resolución numérica. Los programas permiten resolver: distribución binomial. coeficiente de correlación Pearson, significancia estadística, distribución Poisson, distribución normal, generación random,etc.

REQUIERE: BASIC

KWIKSTAT

TIPO: MATEMATICAS
DISCOS: 2
Nº: 169

Un sistema de análisis estadístico interactivo que acepta datos desde teclado o archivos especificados. El programa puede crear o leer archivos de datos y realizar numerosos tests incluyendo los standard de desviación, varianza, etc. Múltiples comparaciones y regresiones lineales y multilineales. Produce reportes y gráficos.

REQUIERE: 196K-MONITOR EGA O VGA

MATH AND STATISTICS ROUTINES

TIPO: MATEMATICAS
DISCOS: 1
Nº: 143

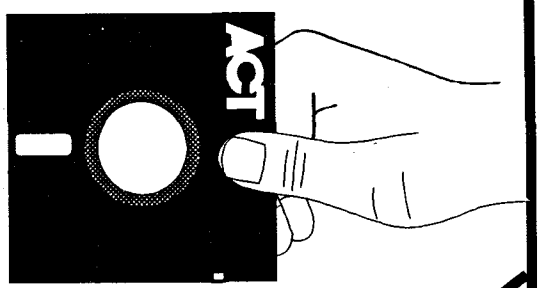
Permite el cálculo de diversas funciones estadísticas: permutaciones y combinaciones, distribución binomial, distribución Poisson, distribución normal, regresión lineal, geométrica, exponencial, etc.

REQUIERE: CONFIGURACION BASICA -

ACT

ALTA CONFIABILIDAD EN MEDIOS DE ALMACENAMIENTO

DISKETTES



- ***Floppy Disks para drives de 5.25" y 3.5"***
- ***Gran capacidad de almacenamiento***
- ***100 % Certificado sin error***
- ***Garantía total***
- ***Sistema de codificación por colores:***

Azul, Rojo, Verde, Amarillo, Naranja, Negro.

REPRESENTANTE EXCLUSIVO PARA SUDAMERICA

MAGNATEC S.A.

VIDAL 3850/54
(1429) Buenos Aires - Argentina
Tel: 70-8014/6838 Fax: (541) 70-6535

VIDEOJUEGOS

CONSOLAS

Todo lo necesario para equipar a tu consola

- SUPER JOYSTICKS
- PISTOLAS LASER
- AMETRALLADORAS
- VOLANTES

¡IGUAL QUE LOS PROFESIONALES!

CARTUCHOS

SIMPSONS-TERMINATOR 2-HOOK-BATMAN
TOKI-PICAPIEDRAS-TINY TOON-BUGS BUNNY
Y MIL TITULOS MAS

★ 2 JOYSTICKS, FUENTE Y JUEGOS ★

AV. SANTA FE 2450
GAL. AMERICANA L.38
CAPITAL FEDERAL

REAL-TIME

LAPRIDA 165
LOCAL 31
L. DE ZAMORA

PLAY THE WORLD!

ANTICIPOS - NOVEDADES
CHISMES - NOTICIAS

¡Y EL PREMIO ES PARA...!

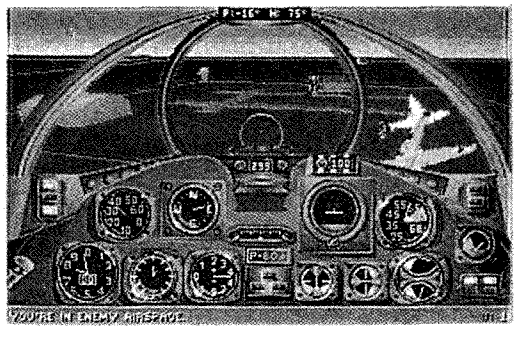
En Francia existe una revista llamada "Génération 4" que otorga premios a los mejores programas aparecidos en el continente europeo. Este año el galardón al mejor programa tanto en originalidad como en animación fue para "Another World". Delphine Software, la empresa que tuvo a cargo la realización del programa fue elegida como la compañía francesa del año.

DIA EUROPEO DEL JUEGO

A partir de este año, cada vez que llegue el 13 de Abril, en Europa festejarán el día europeo del videojuego. Esta iniciativa fue llevada a cabo por la European Leisure Software Publishers Association como una forma de demostrarle a mucha gente que el videojuego está tomando mucha fuerza en todo el mundo. Si tenemos en cuenta que en el Reino Unido se espera un volumen de ventas para 1992 de 1.000 millones de dólares algo de importancia debe tener, ¿no?.

OTRA DE LUCAS

Lucas Arts Entertaiment no se cansa de recolectar premios en el area que sea. Lucasfilm Games, una de sus areas, acaba de ganar el primer premio de la Asociación de Publicistas de Software de América por su programa "Secret Weapons of the Luftwaffe".



DEL CREADOR DE ALIEN

Muchos no tienen la menor idea de quien es H.R.Giger pero si les contamos que es un brillante artista del dibujo fantástico y que además fue el responsable de los diseños de la famosa película "Alien" sabemos a lo que nos referimos. Pues bien, este señor francés intervino en el diseño del programa Dark Seed, un increíble juego con un entorno gráfico del cual es mejor no hablar y si mirar. Ah!, viene para PC y Amiga.

Nashua®

DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores.

Pida mucho más, Pida Nashua...
y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION

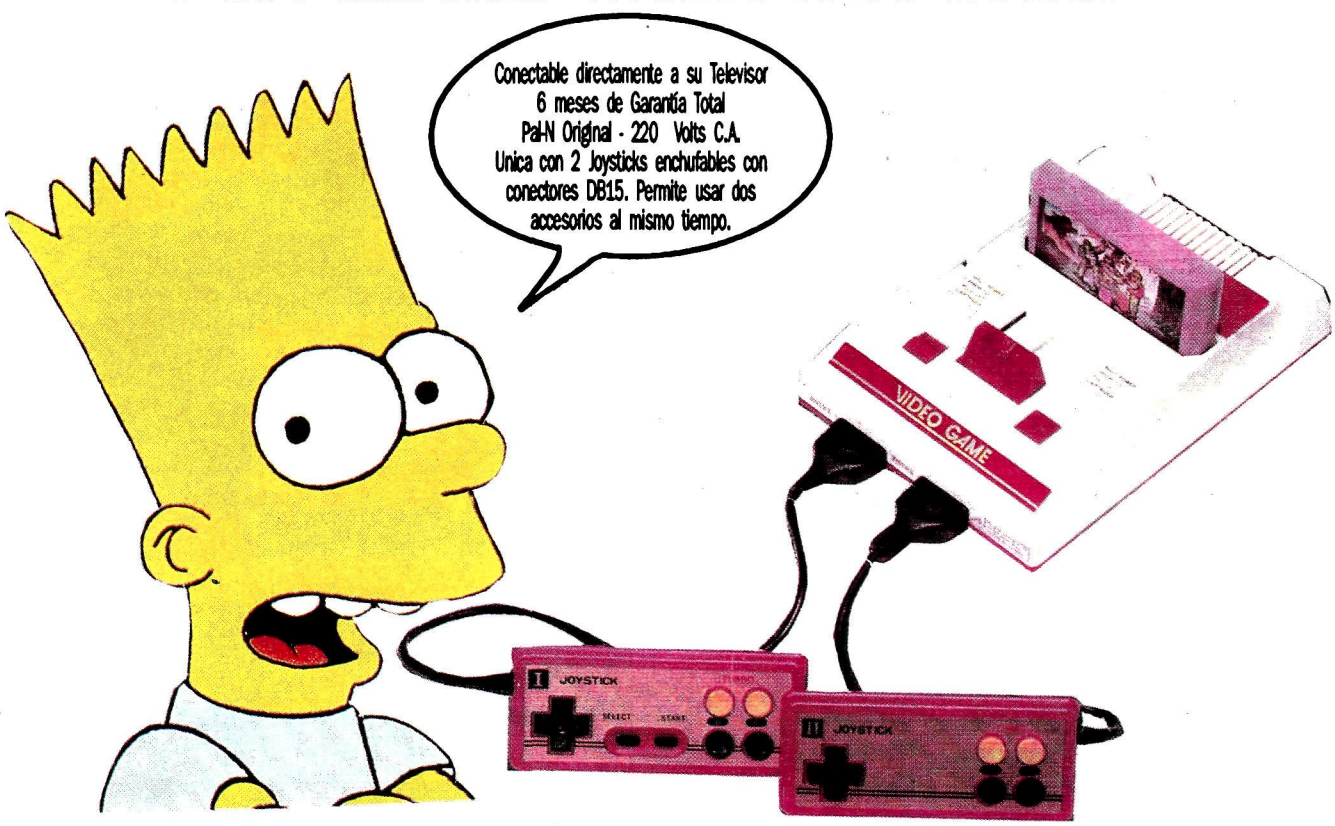
AV.INDEPENDENCIA 2520 - (1255) - BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: 941-7991/7979/6848/6872 FAX: 942-9892

CONSOLA COMPATIBLE

BITGAME®

FAMILY VIDEO GAME SYSTEM

EL NUEVO SISTEMA QUE LE PERMITE LLEVAR UNA MAQUINA DE VIDEO JUEGOS PROFESIONAL Y LOS MEJORES TITULOS A SU HOGAR



ADEMAS: Joysticks profesionales de todo tipo. Ametralladoras - Control para simulador de vuelo o carreras de autos - Control remoto para jugar a distancia.

TODOS LOS TITULOS EN CARTRIDGES QUE SON EXITO EN EE.UU., EUROPA Y ORIENTE A SU ALCANCE EN NUESTRO PAIS.

FABRICA Y DISTRIBUYE

BIT ARGENTINA

MAIPU 566 7º PISO 'G' TEL. 322-2875 326-4325 FAX. 322-3300 641-1852